



France:
Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise
www.nintendo.fr

Suisse:
Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 – 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE

IM-DOL-GALP-FRA

SUPER SMASH BROS.™ Melee



MODE D'EMPLOI

Art. Nr. 1620247 M (04.02)
[0102/FRA/GCN]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque SUPER SMASH BROS.™ MELEE pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre système Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et la hotline. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS, OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.



CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

Nintendo®

Super Smash Bros. Melee a été développé grâce à la coopération des sociétés et/ou des individus suivants: Creatures Inc., GAME FREAK inc., APE inc., Keiichi Suzuki, INTELLIGENT SYSTEMS, Rare Ltd., NOISE, Saru Brunei, Marigul, Param.

Rare Ltd.
Certains personnages et objets sont issus de PERFECT DARK et de DONKEY KONG COUNTRY 2. Thème rap DONKEY KONG 64 adapté de la musique originale de DONKEY KONG 64, avec l'autorisation de Rare Limited.

SUPER SMASH BROS.™ Melee

SOMMAIRE

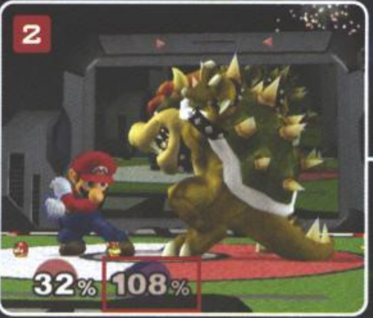
QUE LA FÊTE COMMENCE!



Le principe de **Super Smash Bros. Melee** est d'attaquer vos adversaires pour les envoyer voler hors du champ de bataille.

Lorsqu'un match commence, utilisez toutes les techniques à votre disposition pour frapper votre adversaire.





Quand vos attaques réussissent, vous augmentez le pourcentage de dommages de votre ennemi affiché en bas de l'écran. Lorsque celui-ci est élevé...



...utilisez une attaque Smash pour faire sortir votre adversaire de l'écran!

ASTUCE 1 — Les adversaires avec un pourcentage de dommages élevé volent plus loin s'ils se font toucher!

La distance que parcourent vos ennemis en l'air est proportionnelle au total des dommages qu'ils ont reçu. Essayez d'augmenter leur pourcentage de dommages autant que possible avant de tenter de porter le coup de grâce.

Quand le pourcentage de dommages est...



...faible, il est difficile de faire sortir vos ennemis de l'écran.

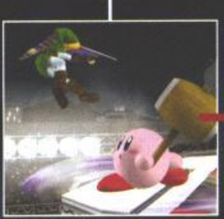


...important, vos ennemis volent au loin.

ASTUCE 2 — Tant que vous pouvez revenir sur le terrain, la distance à laquelle vos ennemis vous envoient n'est pas importante.

Lorsque vous vous faites sortir du terrain, ne paniquez pas! Vous pouvez peut-être utiliser votre double saut et votre coup spécial pour retourner en sécurité sur le ring.

Quand vous êtes éjecté du terrain...





Saut
↓
Double saut
↓
Coup spécial

pour pouvoir retourner sur le terrain.

UTILISER LA MANETTE

Utilisez le Stick directionnel pour vous déplacer et les boutons A et B pour attaquer.

BOUTONS L ET R
- Bouclier
- (+ bouton A) Attraper

STICK DIRECTIONNEL
- Se déplacer
- Sauter

MANETTE +
- Se moquer

START/PAUSE
- Pendant une partie: Pause
- Pendant le mode entraînement: Menu d'entraînement

BOUTON Z
- Attraper un ennemi
  (vous pouvez également appuyer simultanément sur les boutons L et A ou sur les boutons R et A pour attraper.)

BOUTON Y/ BOUTON X
- Sauter

BOUTON A
- Coups normaux

BOUTON B
- Coups spéciaux
  Pour des informations sur les mouvements spéciaux, consultez le chapitre «Personnages».

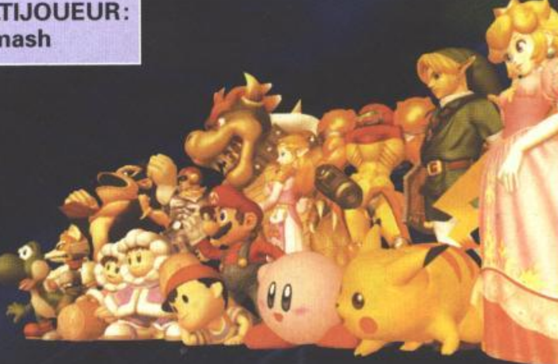
STICK C
- MODE 1 JOUEUR: zoomer
- MODE MULTIJOUEUR: attaques Smash

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.





Des instructions sur des mouvements supplémentaires se trouvent dans les pages suivantes.

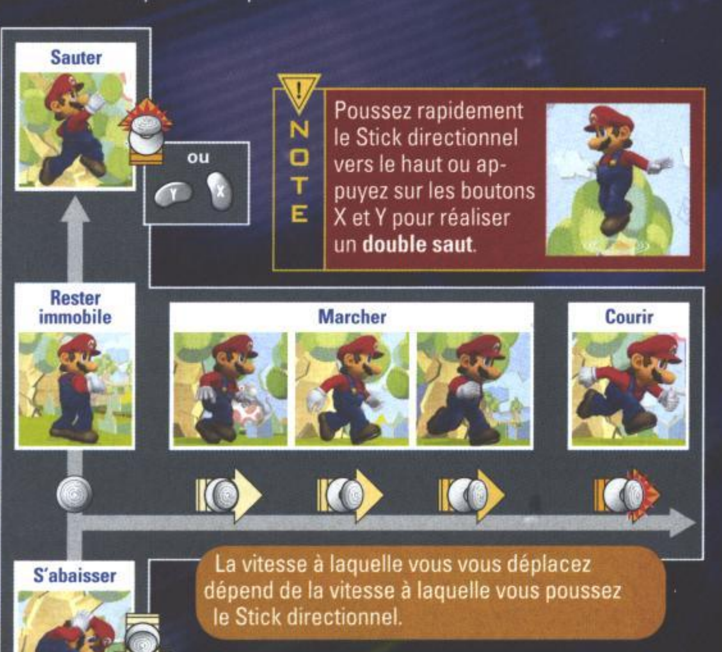
MOUVEMENTS DE BASE

Déplacer votre personnage



Vous pouvez également utiliser les boutons Y et X pour sauter

Poussez le Stick directionnel dans la direction où vous voulez aller. Poussez-le rapidement pour courir et sauter.



NOTE

Poussez rapidement le Stick directionnel vers le haut ou appuyez sur les boutons X et Y pour réaliser un **double saut**.

La vitesse à laquelle vous vous déplacez dépend de la vitesse à laquelle vous poussez le Stick directionnel.

Informations sur le Stick directionnel

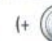


Pousser



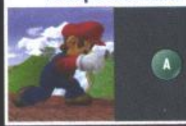
Pousser rapidement

Coups normaux

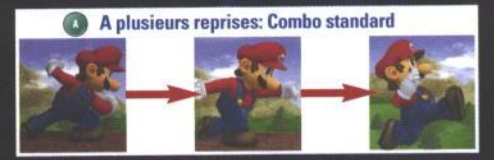




Réalisez des attaques standard en utilisant le bouton A seul ou en combinaison avec le Stick directionnel.

Attaque standard

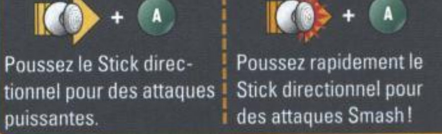


A plusieurs reprises: Combo standard



Attaque Smash: haut





Poussez le Stick directionnel pour des attaques puissantes.

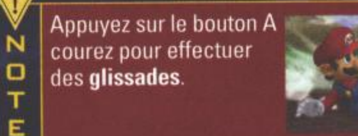
Poussez rapidement le Stick directionnel pour des attaques Smash!

Attaque puissante: haut

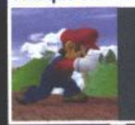


NOTE

Appuyez sur le bouton A courez pour effectuer des **glissades**.



Attaque standard: latérale



Attaque puissante: latérale



Attaque Smash: latérale



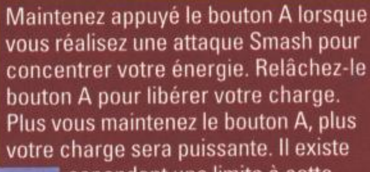
Attaque puissante: bas



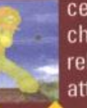

NOTE

Charge

Maintenez appuyé le bouton A lorsque vous réalisez une attaque Smash pour concentrer votre énergie. Relâchez-le bouton A pour libérer votre charge. Plus vous maintenez le bouton A, plus votre charge sera puissante. Il existe cependant une limite à cette charge, et votre personnage relâchera automatiquement son attaque lorsqu'il l'aura atteinte.




Attaque Smash: bas

LES ATTAQUES AERIENNES SONT POSSIBLES DANS TOUTES LES DIRECTIONS !

Réalisez des attaques aériennes en appuyant sur le bouton A. Utilisez le bouton A en combinaison avec le Stick directionnel pour attaquer dans toutes les directions.

Attaque aérienne : haut





Attaque aérienne : arrière



Attaque aérienne : neutre



Attaque aérienne : frontale



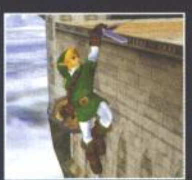
Attaque aérienne : bas



Escalader des parois



Dans **Super Smash Bros. Melee**, les personnages peuvent s'agripper aux rebords des plateformes. Cette technique est fondamentale pour traverser les niveaux et éviter de tomber du terrain.





Lorsque vous êtes suspendu à une paroi, poussez le Stick directionnel vers le haut pour remonter.



Vous pouvez sauter ou attaquer quand vous escaladez une paroi. Entraînez-vous et utilisez ces techniques stratégiquement.

Coups spéciaux





Réalisez des coups spéciaux en appuyant sur le bouton B ou en utilisant le bouton B et le Stick directionnel.
Lorsqu'ils sont effectués correctement, les coups spéciaux produisent des attaques spécifiques à chaque personnage.

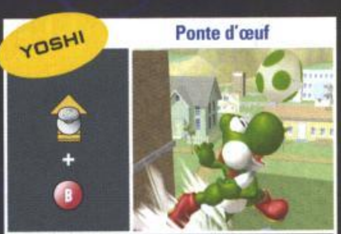
CHAQUE PERSONNAGE POSSEDE QUATRE COUPS SPECIAUX

DONKEY KONG — Coup de poing géant



Appuyez sur le bouton B une première fois pour prendre de l'élan et une deuxième fois pour donner un coup de poing.

YOSHI — Ponte d'œuf



Plus vous maintenez enfoncé le bouton B, plus vous enverrez loin votre œuf. Utilisez le Stick directionnel pour orienter votre tir.

LINK — Boomerang



Maintenez le Stick directionnel pour lancer votre arme plus loin! Poussez le Stick directionnel vers le haut ou vers le bas avant de le relâcher pour orienter votre tir.

MARIO — Tornade Mario



Appuyez à plusieurs reprises sur le bouton B dès le début de votre attaque pour que Mario l'exécute en sautant.



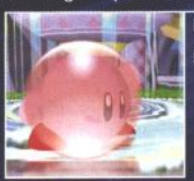
Chaque personnage possède quatre coups spéciaux différents. Consultez le chapitre «Personnages» pour plus d'informations.



Bouclier



Appuyez sur les boutons L ou R pour utiliser votre bouclier et dévier les attaques de vos ennemis. La taille de votre bouclier dépend de la pression sur les boutons L et R. Utilisez le bouclier pour vous protéger des attaques de vos ennemis et conserver un pourcentage de dégâts peu élevé.



Utilisez les boutons L ou R pour vous protéger.

Poussez le Stick directionnel pour modifier la position de votre bouclier.





NOTE

La taille de votre bouclier diminue en fonction du temps qui passe et des coups que vous recevez. Lorsqu'il disparaît, votre personnage reste sonné et incapable de bouger pendant quelques instants.



UTILISER LE STICK DIRECTIONNEL POUR AMELIORER VOTRE DEFENSE

Poussez rapidement le Stick directionnel quand vous vous protégez pour effectuer des manœuvres spéciales de défense. Avec de l'entraînement, vous pourrez éviter des attaques ou même tourner autour de vos adversaires comme un véritable matador!

Roulade arrière



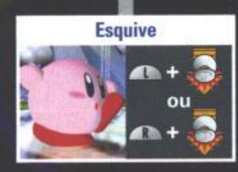
Bouclier



Roulade avant



Esquive



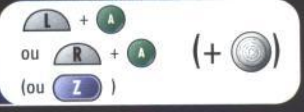


NOTE

Si vous appuyez en l'air sur les boutons L ou R, vous effectuerez des esquives aériennes. En utilisant le Stick directionnel, vous effectuerez des esquives aériennes dans toutes les directions.

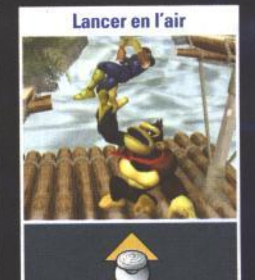


Attraper et lancer



Lorsque vous êtes suffisamment près d'un adversaire, appuyez sur les boutons L et A ou sur les boutons R et A pour saisir votre adversaire. Une fois votre ennemi entre vos mains, vous pouvez le frapper en utilisant le bouton A ou utilisez le Stick directionnel pour le faire voltiger!

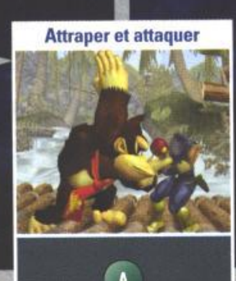
Attraper



ou

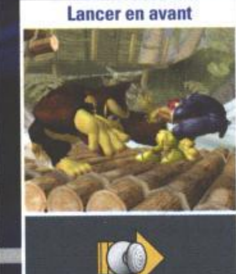
(ou)

Lancer en l'air

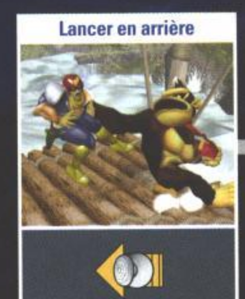


Attraper et attaquer

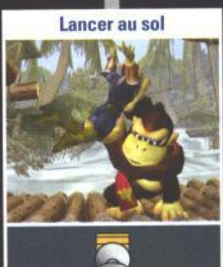
Lancer en avant



Lancer en arrière



Lancer au sol



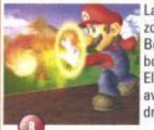


PERSONNAGES

MARIO

Un personnage sans défaut particulier qui possède un très bon compromis entre attaque et défense.

Boule de feu



Lancez horizontalement des Boules de feu bondissantes. Elles ralentissent avant de s'éteindre.

Cape



Renvoyez les projectiles et retournez vos adversaires.

Super poing sauté



Attaquez vos adversaires lorsque vous sautez ou revenez vers le terrain.

Tornade Mario



Placez vos adversaires dans l'œil du cyclone. Appuyez sur le bouton à plusieurs reprises dès le début de l'attaque pour décoller.

PIKACHU



Un Pokémon qui excelle dans les combats stratégiques.

TONNERRE

Utilisez cette attaque rase-mottes au sol ou en sautant.

COUD'KRANE



Maintenez le bouton B pour charger votre attaque.

VIVE-ATTAQUE



Poussez le Stick directionnel dès que vous vous déplacez pour choisir votre direction.

FATAL-FOUDRE



Faites éclater des éclairs dans le ciel. Ils ne peuvent pas traverser les étages.

BOWSER

Un adversaire sournois qui préfère la puissance pure à la vitesse.

Souffle de feu



Le feu jaillit quand vous appuyez sur le bouton B, mais il faiblit peu à peu.

Griffe Koopa



Attrapez et mordez les adversaires suffisamment proches, ou griffez ceux qui sont plus éloignés.

Forteresse toupie



Tournoyez au sol pour faire voler vos adversaires ou retourner sur le terrain.

Bombe Bowser



Ecrasez vos ennemis sous votre poids.

PEACH



Une princesse pleine de surprises.

Toad



Contrez les attaques de vos ennemis en les bloquant avec Toad.

Bombardier Peach



Sautez et créez une gigantesque explosion sur vos ennemis.

Parasol Peach



Utilisez un Parasol pour retomber lentement sur le sol ou pour revenir sur le terrain.

Légume



Déterrez des légumes et lancez-les sur vos adversaires.

YOSHI



Un dinosaure avec des capacités de saut surprenantes.

Ponte d'œuf

Avalez vos ennemis et recrachez-les sous forme d'œuf.

Roulade



Utilisez le Stick directionnel pour contrôler votre vitesse et votre direction.

Jet d'œuf



Maintenez le bouton B pour la distance et poussez le Stick directionnel pour contrôler la direction.

Bombe



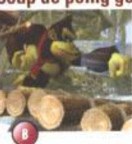
Ecrasez directement vos ennemis ou sonnez-les en heurtant le sol près d'eux.

DONKEY KONG



Un singe possédant une allonge et une force redoutables.

Coup de poing géant



Appuyez sur le bouton B une première fois pour charger puis pour relâcher votre coup de poing. Appuyez sur les boutons L, R ou Z pour arrêter de charger.

Coup de boule



Cognez vos adversaires et enfoncez-les dans le sol.

Tourniquet Kong



Bien qu'il ne frappe pas très haut, ce coup puissant couvre une grande distance latérale. Servez-vous en pour revenir sur le terrain.

Gifle



Appuyez sur le bouton B pour frapper le sol de vos mains et faire trembler vos adversaires. Vous pouvez utiliser ce coup spécial sans discontinuer.

CAPTAIN FALCON



Un chasseur de primes alliant vitesse et puissance.

Coup de poing Falcon



Relâchez votre poing enflammé après une charge brève.

B

Raptor boost



Foncez vers vos adversaires pour placer votre uppercut dévastateur.

→ + B

Piqué Falcon



Saisissez un adversaire et propulsez-le dans les airs.

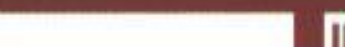
↑ + B

Coup de pied Falcon

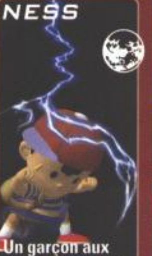


Réalisez un coup de pied enflammé depuis le sol ou fondez sur vos ennemis le pied en premier si vous êtes en l'air.

↓ + B



FOX McCLOUD



Ce renard rusé utilise sa vitesse pour garder ses ennemis à distance.

Blaster



Appuyez plusieurs fois sur le bouton B pour tirer des rayons laser en rafales.

B

Illusion



Foncez si vite sur vos ennemis que vous semblez devenir invisible.

→ + B

Fusée Fox



Concentrez votre énergie et relâchez tout! A utiliser également pour revenir sur le terrain.

↑ + B

Bouclier



Renvoie les projectiles vers vos ennemis.

↓ + B

NESS

Un garçon aux pouvoirs psychiques et possédant un double saut particulier.

PK Flash

Maintenez le bouton B pour concentrer cette attaque psychique très puissante.

B

PK Fire



Enflammez vos ennemis.

→ + B

PK Thunder



Invoquez des éclairs pour électrifier vos adversaires.

↑ + B

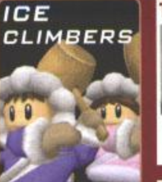
PSI Magnet



Absorbez les attaques énergétiques de vos adversaires et regagnez de l'énergie.

↓ + B

ICE CLIMBERS



Le duo assommant des pics enneigés.

Tir glace

Envoyez des blocs de glace qui suivent le relief du terrain et rebondissent sur les murs.

B

Coup de marteau



Combinez vos forces avec Nana pour une succession de coups.

→ + B

Cordée



Popo envoie en l'air Nana qui attaque les ennemis avant de le ramener vers lui.

↑ + B

Blizzard



Envoyez un vent glacé tout autour de vous.

↓ + B

KIRBY



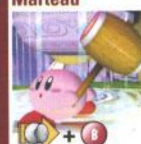
Cette boule de gomme passe son temps en l'air et copie ses adversaires.

Aval'tout

Appuyez sur le bouton B pour avaler vos adversaires. Appuyez à nouveau sur B pour assimiler leurs coups spéciaux. Appuyez sur haut sur la manette ✚ pour oublier ces coups.

B

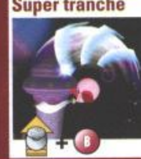
Marteau



Faites valser votre marteau. Verticalement si vous êtes en l'air ou de côté si vous êtes au sol.

→ + B

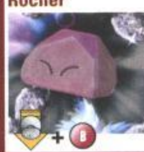
Super tranche



Prenez de la hauteur avant de retomber sur vos adversaires en envoyant une onde de choc.

↑ + B

Rocher



Devenez invulnérable pendant un court instant.

↓ + B

SAMUS



Ce combattant de l'espace possède une panoplie de missiles longue portée.

Super tir



Maintenez le bouton B pour concentrer votre énergie, puis appuyez sur B de nouveau pour tirer. Utilisez les boutons L, R ou Z pour cesser de charger.

B

Missile



Relâchez des missiles guidés ou poussez le Stick directionnel vers la droite pour envoyer des tirs directs.

→ + B

Attaque vrille



Cette attaque tournoyante peut aussi vous servir pour revenir sur le terrain.

↑ + B

Bombe



Relâchez des bombes qui explosent après un cours instant. Utilisez ces explosions pour sauter plus haut.

↓ + B

ZELDA



Une princesse pleine de grâce avec de nombreux pouvoirs magiques.

L'Amour de Nayru

Détournez les projectiles ou attaquez les adversaires proches de vous.

Feu de Din



Maintenez le bouton B et poussez le Stick directionnel pour guider votre attaque. Relâchez le bouton B pour libérer votre attaque.

Vent de Farore



Après avoir tourné sur vous-même, transportez-vous vers la direction choisie avec le Stick directionnel.

Transformation



Transformez-vous en Sheik. Les attaques ennemies stoppent votre métamorphose.

SHEIK



Cet étrange combattant semble survoler les champs de bataille.

Needle Storm

Maintenez puis relâchez le bouton B pour lancer une série de fléchettes.

Transformation



Transformez vous en votre alter ego. Le pourcentage de dommages avant et après une Transformation reste le même.

Disparition



Détournez l'attention en créant une explosion, poussez le Stick directionnel pour choisir le lieu où vous désirez réapparaître.

Chaîne



Maintenez le bouton B et utilisez le Stick directionnel pour faire tournoyer votre chaîne. Elle peut être utilisée pour l'attaque ou la défense.

LINK

Ce roi de l'escrime possède également des attaques longue portée.

Arc



Maintenez puis relâchez le bouton B pour tirer des flèches à grande distance.

Boomerang



Poussez rapidement le Stick directionnel vers la droite pour atteindre une plus grande distance. Poussez-le vers le haut ou le bas pour viser votre cible.

Attaque cyclone



Utilisez cette attaque en l'air pour revenir en sécurité sur le terrain.

Bombe



Sortez une bombe de votre arsenal. Utilisez le bouton A pour la projeter vers vos ennemis.

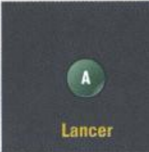
Vous rencontrerez certainement d'autres personnages en plus de ceux présentés ici. A vous de tous les trouver !



OBJETS

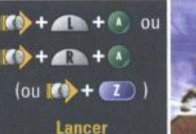
Appuyez sur le bouton A pour ramasser et utiliser les objets.

Projectiles





Objets à porter

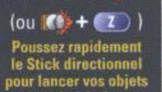




Objets non désirés







Poussez rapidement le Stick directionnel pour lancer vos objets avec plus de force



Containers

Ouvrez-les pour faire apparaître ce qu'ils cachent.



Ballon Surprise

Les objets en tombent une fois ouvert.

Objets de soins

Pour récupérer de vos dommages.



Maxi-tomate

Récupérez jusqu'à 50 % de points de dommage.

Objets performance

Attrapez-les pour un effet immédiat.



Masque du Lapin

Améliore votre vitesse et vos sauts.

Objets pour frapper

Attaquez directement vos adversaires.

Parasol

Poussez le Stick directionnel vers le haut lorsque vous êtes en l'air pour retomber lentement sur le sol.

Objets pour tirer

Touchez vos ennemis éloignés.



Super Scope

Tirez des rafales ou concentrez votre tir pour un coup dévastateur.

Projectiles

Lancez-les sur vos ennemis.



Freezie

Congelez momentanément votre adversaire si vous le touchez avec cet objet.

Il existe de nombreux autres objets en plus de ceux présentés ici.

COMMENCER A JOUER



Insérez le disque de jeu NINTENDO GAMECUBE et une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle et appuyez sur le bouton POWER. A l'**écran titre SUPER SMASH BROS. MELEE**, appuyez sur START/PAUSE. Sélectionnez OPTIONS dans le MENU PRINCIPAL, puis LANGUAGE (langue) pour choisir la langue du jeu.

A PROPOS DES SAUVEGARDES ET DE LA MEMOIRE

1 Insérez la Memory Card (carte mémoire) dans le **slot A**.

Pour sauvegarder des données de jeu, la Memory Card (carte mémoire) doit posséder au moins 11 blocs libres.

► Pour sauvegarder vos photos en **Camera Mode** (mode caméra), vous aurez besoin de blocs supplémentaires. Il est recommandé d'insérer une Memory Card (carte mémoire) avec de nombreux espaces libres dans le slot B.

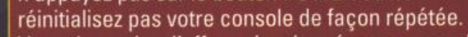
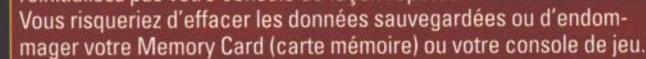
2 Avant de commencer à jouer, suivez les instructions affichées à l'écran et créez un fichier pour ce jeu sur la Memory Card (carte mémoire). Si ce fichier existe déjà, toute votre progression dans ce jeu sera automatiquement sauvegardée.

► Suivez les instructions à l'écran pour sauvegarder vos photos (SNAPSHOTS).

3 Les données de jeu sont sauvegardées pendant votre partie. Ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire) pendant que vous jouez.



NOTE

Pendant que vous jouez, ne retirez pas et n'insérez pas de Memory Card (carte mémoire), n'appuyez pas sur le bouton POWER ou ne

réinitialisez pas votre console de façon répétée. Vous risqueriez d'effacer les données sauvegardées ou d'endom-

mager votre Memory Card (carte mémoire) ou votre console de jeu.

4 Quand vous finissez une partie, il est recommandé de retourner à l'**écran titre** avant d'éteindre votre console.

5 Les données de votre jeu sur la sélection du language sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

Veuillez vous reporter au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

MENUS DE JEU



1-P MODE (MODE 1 JOUEUR)

Le **mode Smash 1 joueur** est très varié. Battez-vous contre des personnages contrôlés par l'ordinateur, entraînez-vous, et bien plus encore !

JEU 1 REGULAR MATCH (Match régulier)

Accédez directement aux deux **modes 1 joueur** : CLASSIC (classique) et ADVENTURE (aventure).

‹‹‹ Avant de commencer à jouer ›››

Première étape — **Sélection de personnage**

Déplacez le curseur à l'aide du Stick directionnel et posez votre jeton sur le personnage que vous voulez utiliser. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Une fois le niveau de difficulté et le nombre de vies choisis, appuyez sur le bouton START/PAUSE.



LEVEL (Niveaux de difficulté)

Il existe 5 niveaux de difficulté : VERY EASY (très facile), EASY (facile), NORMAL, HARD (difficile), VERY HARD (très difficile).

Nombre de vies

Le nombre de vies peut être réglé de 1 à 5.



Placez le curseur sur ◄ ou ► et appuyez sur le bouton A.

NOTE

Sur l'**écran de sélection de personnage**, utilisez les boutons X ou Y pour changer la couleur des vêtements de votre personnage.



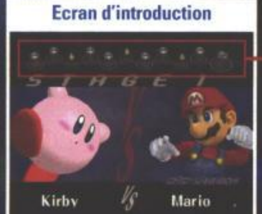


Deuxième étape — Commencer à jouer

CLASSIC (Classique)

En **mode Classic**, frayez-vous un chemin de stage en stage, aussi bien en combattant des personnages contrôlés par l'ordinateur qu'en terminant des stages bonus.

Ecran d'introduction





Dans les stages VS., vous devrez mettre KO les personnages contrôlés par l'ordinateur pour passer au stage suivant.

Ecran Stage VS.



Ecran Stage bonus



Il existe trois types de stage bonus. Vous gagnerez des points de bonus si vous parvenez à atteindre les objectifs de ces stages.

NOTE

Dans les stages VS., vous pourrez faire équipe avec un personnage contrôlé par l'ordinateur pour vous battre contre deux adversaires, mais également vous battre contre toute une armée.



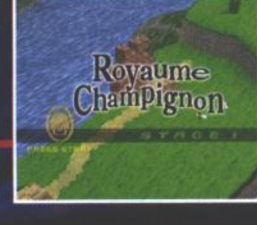


ADVENTURE (Aventure)

Ce mode est un mélange de jeu de plate-forme et de matches VS. Quels que soient vos paramètres de jeu, l'objectif reste le même: terminer le stage et atteindre le suivant!



Ecran d'introduction



Ecran de jeu



Tandis que vous progressez dans le stage, des personnages apparaissent et tentent de vous bloquer le passage. Evitez-les, attaquez-les... mais faites tout ce que vous pouvez pour continuer à avancer!



NOTE

Selon certains endroits, vous aurez besoin de mettre KO vos adversaires pour pouvoir continuer à avancer. Utilisez toutes vos techniques pour les éliminer et continuer.





Troisième étape — Fin de stage

Vous recevrez des bonus et les points correspondants à la fin de chaque stage dans tous les **matches réguliers**.

Ecran de fin de stage



Bonus de temps restant

Bonus de dégâts

Bonus total

Pièces gagnées

SPECIAL BONUS (Bonus spéciaux)

Score total

Le bonus du temps restant correspond à la vitesse à laquelle vous terminez le niveau. Plus vite vous finissez, et plus vous recevez de points.

Le bonus de dégâts est basé sur les coups que vous donnez. Plus vous infligez des dommages à vos adversaires, et plus ce bonus est important.

SPECIAL BONUS (Bonus spéciaux)

A la fin de chaque stage, vous recevez des bonus spéciaux qui reflètent votre performance. Voici trois exemples de bonus spéciaux.

KO lâche

C'est ce que vous récoltez pour avoir mis KO un adversaire par derrière.

Frappe chirurgicale

Si toutes les attaques que vous portez font mouche, vous recevrez ce bonus.

Terrestre

Réussissez toutes vos attaques au sol pour obtenir ce bonus.

Il existe des tonnes de bonus, à vous de tous les obtenir!



NOTE

Si votre stock de vies atteint zéro pendant une partie, l'**écran de Continue** apparaît. Si vous choisissez YES (oui), vous reprenez au dernier niveau où vous avez joué. Choisissez NO (non) pour terminer votre partie et retourner à l'**écran des matches réguliers**.



JEU 2 — EVENT MATCH (Match évènement)

Les matches évènement (EVENT), sont constitués de stages très variés. Il n'y a pas d'ordre défini pour les terminer, finissez-les comme vous le souhaitez.

‹‹‹ Avant de commencer à jouer ›››

Première étape — Sélection d'un évènement

Ecran de sélection d'un évènement



Evènements terminés: Chaque évènement terminé sera marqué d'un ●.

Plus haut score et explications de l'évènement sélectionné.

Evènement

Nom de l'évènement

Nom du personnage

NOTE

Certains matches évènement doivent être joués avec un personnage particulier. Dans les matches où vous pouvez choisir votre personnage, l'**écran de sélection de personnage** apparaît une fois votre stage confirmé.

Deuxième étape — Début du jeu

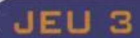
Il ne suffit pas de se battre contre des adversaires pour réussir tous les matches évènement. Certains d'entre eux possèdent des conditions particulières ou des buts à atteindre. N'oubliez pas de lire les explications avant de commencer à jouer!



NOTE

Une fois les premiers matches évènement terminés, vous aurez accès à certains matches supplémentaires. Combien peut-il y en avoir?

Lv. 4	Dino-chamaille
Lv. 5	Compte épargne
Lv. 6	Festival Kirby
Lv. 7	Bataille Pokémon
Lv. 8	La bataille de Brinstar
Lv. 9	Cache-cache
Lv. 10	All-Star Match 1
Lv. 11	Roi de la montagne
Lv. 12	On se dépêche!



STADIUM (Stade)

Le stade possède des jeux spéciaux aux règles particulières.

<<< Avant de commencer à jouer >>>



Il existe trois modes de jeu dans le stade: le test des cibles (TARGET TEST), le concours de Home-Run (HOME RUN CONTEST), et la mêlée multiple (MULTI-MAN MELEE). La mêlée multiple contient un menu supplémentaire pour choisir votre type de mêlée.

Première étape / Sélection d'un type de MULTI-MAN MELEE

Ecran de mêlée



Nom de la mêlée

Description

Vous avez la possibilité de choisir entre six mêlées différentes.



Deuxième étape / Sélection de personnage

Ecran de sélection de personnage



Vous pouvez consulter le plus haut score de la mêlée sélectionnée.

Affichage du plus haut score

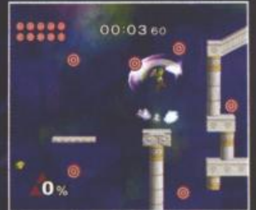
HIGH SCORE – Voici le plus haut score du joueur sélectionné.

TOTAL HIGH SCORE – Voici le plus haut score parmi tous les personnages jouables. Ce score peut ne pas apparaître sur certains niveaux tant que vous ne les avez pas terminés avec tous les personnages jouables disponibles.

Vous pouvez entrer un nom dans la fenêtre du personnage. Consultez la section « Jeu 5 – Entrer un nom » pour plus d'informations.

Troisième étape / Début du jeu

TARGET TEST (Test des cibles)



Dans ce jeu, vous devez détruire des cibles le plus rapidement possible. Tous les stages de test des cibles sont conçus tout spécialement en fonction du personnage que vous utilisez.

HOME-RUN CONTEST (Concours de Home-Run)



Le but de ce stage est de frapper autant que possible le sac de sable mis à votre disposition, avant de l'envoyer le plus loin possible grâce à la Batte de Base Ball. Essayez de lui infliger le plus de dégâts possibles.

MULTI-MAN MELEE (Mêlée multiple)



Les Fils de fer de combat veulent vous faire votre fête! Sélectionnez une mêlée, vérifiez les règles, et... bon courage!

NOTE

Plus haut score du test des cibles

Si toutes les cibles ne sont pas détruites, le plus haut score est basé sur le nombre de cibles brisées.

Si toutes les cibles sont détruites, le plus haut score est basé sur le temps utilisé pour toutes les éliminer.

Le temps total est également affiché quand tous les personnages disponibles ont détruit toutes les cibles.

Les plus hauts scores du Concours de Home-Run sont affichés individuellement pour chaque personnage.

JEU 4 TRAINING (Entraînement)

Vous manquez d'exercice? Vous voulez perfectionner vos combos ou mesurer la puissance de vos coups? Le **mode entraînement** est fait pour vous. Sélectionnez un personnage et utilisez des conditions de combat spécifiques pour devenir le meilleur joueur!

<<< Avant de commencer à jouer >>>

Première étape — Sélection de personnage

Ecran de sélection de personnage



Sélectionnez P1 (un personnage) en plaçant votre jeton sur son icône, puis placez le jeton de l'ordinateur sur le personnage que vous désirez affronter (CP).

Vous pouvez entrer un nom dans la fenêtre du personnage. Consultez «Jeu 5 – Entrer un nom» pour des instructions sur la façon de rentrer un nouveau nom.

Fenêtre de l'ordinateur

MAX COMBOS (Combos max)

Voici le plus grand nombre de coups consécutifs réalisés avec le personnage sélectionné. Consultez la section NOTE! ci-dessous pour plus d'informations.

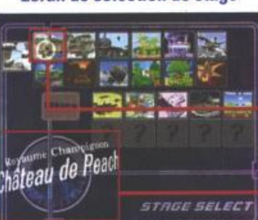


Lorsque vous touchez un adversaire, il reçoit des dommages et reste incapable de bouger pendant un très court instant. Les combos sont les attaques consécutives que vous portez en empêchant votre adversaire de reprendre ses esprits.



Deuxième étape — Sélection de stage

Ecran de sélection de stage



Sélectionnez votre stage et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. L'entraînement peut alors commencer.

Stage sélectionné

Nom du stage sélectionné

Troisième étape — Début du jeu

Ecran d'entraînement

Vitesse sélectionnée

Dommages de l'ordinateur

Dommages du joueur

Choix des mouvements de l'ordinateur

Dommages de la dernière attaque

Nombre de coups consécutifs

Total des attaques

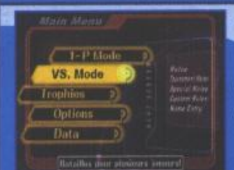
Réglages du menu d'entraînement

Appuyez sur START/PAUSE pour arrêter vos exercices et afficher le **Training Menu** (menu d'entraînement). Utilisez le Stick directionnel pour modifier les paramètres d'entraînement.

Ecran de pause



VITESSE	Réglez la vitesse du jeu.
OBJETS	Paramétrez les objets qui apparaîtront pendant le déroulement de la bataille.
NOMBRE DE CP	Augmentez le nombre de personnages contrôlés par l'ordinateur. Vous pouvez ainsi choisir jusqu'à trois personnages identiques.
CP	Vous voulez vous battre contre un ennemi qui passe son temps à fuir? Et pourquoi pas quelqu'un qui ne ferait que sauter partout? Choisissez la panoplie de mouvements de l'ordinateur pour pimenter votre cession d'entraînement. Un autre joueur peut également diriger le second personnage si vous sélectionnez HUMAIN.
DEGÂTS DU CP	Cette option vous permet de paramétrer les dégâts des personnages contrôlés par l'ordinateur entre 0 et 999.
CAMERA	Changez de point de vue en modifiant les paramètres de la caméra. Choisissez LIBRE pour déplacer la caméra de la même façon qu'en **Camera Mode**.
DEFAUT	Sélectionnez défaut pour retrouver les options d'origine.
TERMINER	Terminez votre session et retournez à l'écran de sélection de personnage.



VS. MODE
(MODE MULTIJOUEUR)

Choisissez les règles d'un match multijoueur, contre vos amis ou l'ordinateur.

JEU 1 Mêlée

La MELEE correspond au standard du premier SUPER SMASH BROS. Consultez la section «Jeu 4 – Règles personnalisées» pour les instructions sur les règles de vos mêlées.

<<< Avant de commencer à jouer >>>

Première étape — Sélection de personnage

Placez votre jeton sur le personnage que vous désirez utiliser, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Ecran de sélection de personnage



Choisissez vos propres règles de combat.

Choisissez entre MELEE et TEAM BATTLE.

Fenêtre du personnage

CHANGER LE MODE MULTIJOUEUR ET MODIFIER LES REGLES

Changer le mode multijoueur

Placez ici votre curseur et appuyez sur le bouton A pour choisir entre mêlée et équipe.



Règles

Placez ici votre curseur et appuyez sur le bouton A pour afficher le **menu des règles personnalisées** (CUSTOM RULES).



FENÊTRE DU PERSONNAGE

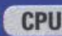


La fenêtre du personnage vous permet de modifier votre handicap, le niveau de difficulté de l'ordinateur, les équipes, etc. Il sert également à afficher les instructions du jeu.

1 Choix du joueur

Choisissez HMN pour les joueurs, CPU pour l'ordinateur, ou N/A pour fermer la fenêtre.





N/A

2 Choix de la couleur

Utilisez cette option pour constituer les équipes. Les couleurs des équipes sont: rouge (RED), bleu (BLUE) et vert (GREEN).



3 HANDICAP

Quand la règle des handicaps est allumée à l'**écran des règles personnalisées**, la barre de handicap apparaît dans la fenêtre du joueur. Utilisez le curseur pour choisir le niveau du handicap. Plus le handicap est bas, et plus le personnage sera faible.

4 Niveau de l'ordinateur

Réglez le niveau de chaque personnage contrôlé par l'ordinateur. Plus le niveau est élevé, et plus



l'ordinateur sera puissant. Pour régler les handicaps et les niveaux de l'ordinateur, placez le curseur sur les indicateurs, appuyez sur le bouton A et utilisez le Stick directionnel ← ou → pour augmenter ou diminuer le niveau.

5 Affichage du nom du joueur

HMN Vous pouvez sélectionner des noms existants ou en créer de nouveaux pour les personnages dirigés par des joueurs. Consultez la section «Jeu 5 – Entrer un nom» pour plus de détails.

6 Etoiles

Une ★ est affichée pour chaque KO que vous réalisez.

Deuxième étape — Sélection de stage

Ecran de sélection de stage

Pour sélectionner le stage sur lequel vous voulez jouer, placez le curseur sur son icône et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. L'ordinateur sélectionnera automatiquement un stage si vous appuyez sur START/PAUSE.

- Stage sélectionné
- Random (Sélection aléatoire)
- Nom du stage sélectionné

Troisième étape — Début du match multijoueur

L'écran de jeu des matches multijoueur peut varier légèrement en fonction des règles sélectionnées.

En mode pièces (COIN), le nombre de pièces gagnées est affiché ici.

En mode stock de vies (STOCK), cet affichage représente le nombre de vies restantes.



Ecran de jeu



Le temps restant en match. Si les limites de temps sont réglées sur aucune (NONE) sur l'**écran des règles personnalisées**, cet affichage n'apparaîtra pas pendant le déroulement du match.

Affichage des dommages

En mode équipe (TEAM BATTLE), les icônes des personnages de la même équipe sont affichées de la même couleur.







NOTE

Pour quitter un match avant sa fin, appuyez sur START/PAUSE et appuyez sur les boutons indiqués ci-dessous. Aucun résultat ne sera affiché pour les matches terminés de cette façon.



Quatrième étape — Après le match, les résultats

Une fois le match terminé, l'**écran des résultats** s'affiche. Cet écran peut varier légèrement en fonction des règles utilisées.

Ecran de résultats



- Equipe/joueur gagnant
- Affichage du type de match
- Nombre de KO/nombre de chutes/nombre d'auto-destructions
- Nombre de pièces gagnées
- Classement et nom du personnage

Total = KO-(chutes + autodestructions)

En mode STOCK de vies, le temps avant votre élimination est affiché ici. En mode pièces (COIN BATTLE), le nombre de pièces gagnées sera affiché à cet endroit.

Appuyez sur le bouton A depuis l'**écran de résultats** pour afficher les informations complémentaires enregistrées pendant la bataille.

Ecran de résultats (infos secondaires)



Vérifiez les personnages que vous avez mis KO et ceux qui vous ont éliminé.

Consultez encore plus de résultats individuels.

Utilisez



Poussez le Stick directionnel vers le ↑ ou le ↓ pour faire défiler les résultats.



NOTE

Tous les records de mêlées sont automatiquement sauvegardés. Depuis l'écran de menu (MAIN MENU), sélectionnez données (DATA), puis records des mêlées (MELEE RECORDS) pour avoir accès à toutes les informations.

JEU 2 TOURNAMENT MELEE (Tournoi)

Le mode tournoi (TOURNAMENT MELEE) est idéal lorsque vous êtes cinq ou plus à vouloir jouer. Définissez les règles (consulter la section «Jeu 4 – Règles personnalisées») pour faire une mêlée dans les conditions optimales.

<<< Avant de commencer à jouer >>>

Première étape — Paramètres d'un tournoi

Répondez aux questions affichées à l'écran dans l'ordre de leur apparition pour mettre au point un tournoi. Les règles et les valeurs que vous pourrez sélectionner varient en fonction du type de mêlée que vous avez choisi.

Ecran de paramétrage



Ecran de confirmation du paramétrage



Déroulement du paramétrage d'une mêlée

Type de match : Tournoi	Type de match : Gagnant/perdant
Nombre de combattants simultanés	Nombre de participants
Nombre de participants	Nombre de combattants simultanés
Nombre de joueurs (nombre d'ordi)	Nombre de joueurs éliminés

Sélection du niveau

Niveau de l'ordi

Une fois que vous aurez terminé de paramétrer votre tournoi, un **écran de confirmation** comme celui-là apparaîtra.

OK Choisir pour commencer le paramétrage joueur.

OPTION Choisir pour personnaliser les règles plus avant.

REDO Choisir pour recommencer le processus de paramétrage.

NOTE

Les personnages contrôlés par l'ordinateur peuvent participer à des tournois, mais ne peuvent pas prendre part à des mêlées de type gagnant ou perdant.

Deuxième étape — Sélection des personnages

Sur cet écran, choisissez des personnages, entrez vos noms ou chargez des noms déjà sauvegardés pour chacun des joueurs.

Ecran de paramétrage joueur

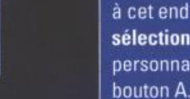


Entrer de nouveaux noms & charger des noms sauvegardés

Placez le curseur ici et appuyez sur le bouton A pour entrer un nouveau nom ou charger un nom sauvegardé au préalable.



Changer de personnage



Changer les personnages

Appuyez sur le bouton A lorsque le curseur est à cet endroit pour faire apparaître l'**écran de sélection de personnage**. Sélectionnez votre personnage à l'aide du Stick directionel et du bouton A. Appuyez sur les boutons X ou Y pour changer la couleur de la peau de votre personnage, ou la couleur de ses vêtements.



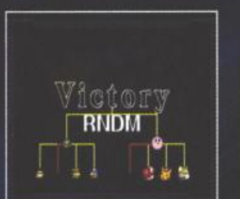
Troisième étape — Commencer le combat



La manette attribuée à chaque joueur est indiquée ici. Veuillez utiliser la manette qui correspond à votre nom et votre personnage.

Nom du joueur

Une fois le paramétrage joueur terminé, la compétition pourra commencer. S'il y a de nombreux joueurs en lice, faites attention à bien avoir la manette qui correspond à votre nom et à votre personnage.





NOTE

En tournoi, l'**écran de résultats** est le même qu'en **mode mêlée standard**. Dans des mêlées de type gagnant et perdant, faites ← et → sur le Stick directionnel pour sélectionner un personnage.

JEU 3 SPECIAL MELEE (Mêlée spéciale)

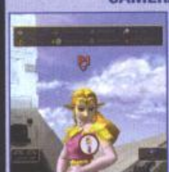
Ce sont des combats soumis à des règles spécifiques. Le mode caméra (CAMERA MODE) vous permet de prendre des captures d'écran.



Combattez dans dix modes de duels différents

Il existe dix mêlées spéciales, chacune avec ses spécificités.

CAMERA MODE



Servez-vous de la manette branchée sur le port manette 4 pour prendre des captures d'écran.

GIANT MELEE



Tous les participants sont gigantesques, comme s'ils avaient avalé un super champignon.

STAMINA MODE



Chaque joueur commence avec le même nombre de points de vie (PV). Si les PV d'un joueur tombent à zéro, il est éliminé.

TINY MELEE



Tous les participants sont minuscules, comme s'ils avaient avalé un champignon empoisonné.

SUPER SUDDEN DEATH



L'action est intense dans cette mêlée dans laquelle tous les participants commencent avec 300 % de dégâts.

FIXED-CAMERA MODE



Il n'y a pas de gros plans ni de panoramiques ici. La caméra est fixe et ne se déplacera pas.

INVISIBLE MELEE

Il est difficile de voir qui que ce soit dans ce match au suspense insoutenable.

LIGHTNING MELEE

Vite, vite, vite! Tous les personnages se déplacent à la vitesse de l'éclair dans ce mode.

SINGLE-BUTTON MODE

Vous ne pouvez utiliser que le Stick directionnel et le bouton A. Le must du must pour les débutants.

SLO-MO MELEE

Un escargot asthmatique se déplace plus vite que vos personnages dans cette mêlée palpitante.

<<< Jouer dans des mêlées spéciales >>>

Première étape — Choix du niveau et des personnages

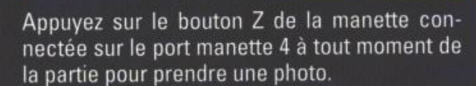
Une fois que vous aurez choisi votre mêlée spéciale, vous devrez choisir vos personnages et le niveau sur lequel vous combattrez. La méthode de sélection est la même que celle des autres modes.





Deuxième étape — Commencer une mêlée

Après que GO! (partez!) est apparu à l'écran, combattez selon vos habitudes. Dans le **mode caméra** (CAMERA MODE), suivez les instructions ci-dessous pour prendre des photos de l'action et les sauvegarder sur une autre Memory Card (carte mémoire).



Pour prendre des photos en mode caméra, insérez une manette dans le port manette 4. Essayez d'utiliser une Memory Card (carte mémoire) avec autant de blocs libres que possible dans le slot B ou une Memory Card (carte mémoire) relativement vide dans le slot A.

Ecran du mode caméra



Appuyez sur le bouton Z de la manette connectée sur le port manette 4 à tout moment de la partie pour prendre une photo.

Servez-vous du bouton Z de la manette connectée sur le port manette 4 pour prendre des photos.

Après avoir pris une capture d'écran, appuyez sur le bouton A pour la sauvegarder sur une Memory Card (carte mémoire). Reportez-vous aux manipulations affichées à l'écran pour prendre des photos impressionnantes.



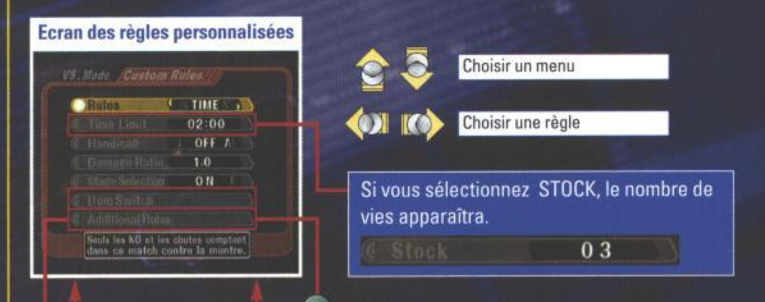
Appuyez sur le bouton A de la manette reliée au port manette 4 pour sauvegarder votre photo.

JEU 4 CUSTOM RULES (Règles personnalisées)

En VS. MODE (mode multijoueur), vous pouvez définir un certain nombre de règles qui altèrent le déroulement du combat.

<<< Comment personnaliser les règles >>>

Ecran des règles personnalisées

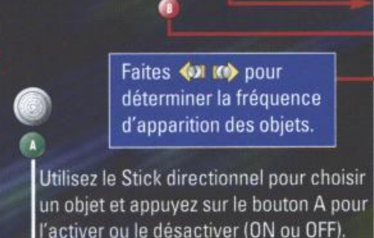


Choisir un menu

Choisir une règle

Si vous sélectionnez STOCK, le nombre de vies apparaîtra.

Ecran de fréquence d'objet



Faites ◄► pour déterminer la fréquence d'apparition des objets.



Utilisez le Stick directionnel pour choisir un objet et appuyez sur le bouton A pour l'activer ou le désactiver (ON ou OFF).

Ecran de règles additionnelles



Les règles additionnelles (ADDITIONAL RULES) sont paramétrées de la même manière que les autres règles.

NOTE

Si vous sélectionnez la zone que le curseur pointe sur l'image ci-dessous, vous aurez accès directement à l'**écran de paramétrage des règles personnalisées.**

JEU 5 NAME ENTRY (Entrée du nom)

Si vous entrez un nom, toutes les données qui sont jouées sous ce nom seront sauvegardées automatiquement.

<<< Comment entrer un nom >>>

Ecran d'entrée du nom



NEW (nouveau)	Entrer un nouveau nom.
LIST (liste)	Organiser les noms par ordre alphabétique.
ERASE (effacer)	Effacer un nom sauvegardé.

S'il y a plus de 24 noms sauvegardés, servez-vous des boutons L et R pour naviguer dans la liste.

ENTRER UN NOUVEAU NOM

Si vous sélectionnez RANDOM (aléatoire), un nom tiré de la base de données vous sera assigné.

Servez-vous du Stick directionnel pour déplacer le curseur et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.



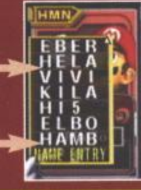


NOTE

Si vous placez le curseur dans la fenêtre des personnages et que vous appuyez sur le bouton A, tous les noms sauvegardés apparaîtront dans cette fenêtre.

Vous pouvez jouer en utilisant un nom déjà existant.
► Choisissez le nom que vous voulez utiliser.

Vous pouvez entrer un nouveau nom.
► Sélectionnez NAME ENTRY (entrer nom)





TROPHIES (Trophées)

Choisir cette option pour gagner des trophées et pour observer votre collection.

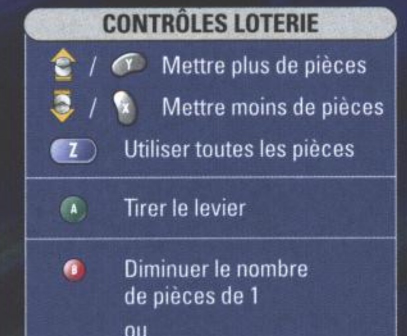
GAGNEZ DES TROPHEES GRACE A LA LOTERIE !

Utilisez des pièces gagnées en combat (voir ci-dessous) pour gagner des trophées parmi une vaste sélection des personnages les plus connus de l'univers Nintendo.



Chance de gagner un nouveau trophée

Ceci montre la probabilité de gagner un nouveau trophée. Utilisez plus de pièces pour augmenter celle-ci.



CONTRÔLES LOTERIE

/ Y	Mettre plus de pièces
/ X	Mettre moins de pièces
Z	Utiliser toutes les pièces
A	Tirer le levier
B	Diminuer le nombre de pièces de 1 ou revenir à l'écran précédent



Vous passez de 97,6 % ...



à 99,9 %

NOTE

Plus vous jouez au jeu, plus vous gagnez des pièces. Gagnez un maximum de pièces pour essayer de réunir tous les trophées.



OPTIONS

Choisir OPTIONS pour changer les paramètres du jeu.

FONCTION VIBRATION

Activez ou désactivez la fonction de vibration intégrée à la manette. Vous pouvez changer les paramètres pour chacune des manettes, ou pour chacun des noms de joueurs sauvegardés.





/ / L / R	Changer les paramètres liés à une manette ou à un nom
/	Déplacer le curseur
A	Activer ou désactiver



NOTE

Les paramètres liés à un nom outrepassent les paramètres liés à une manette. Si le nom est mis sur désactivé (OFF), mais que la manette est mise sur activé (ON), dans ce cas, la fonction vibration sera désactivée lorsque le nom en question est utilisé.

SOUND (Son)

Changer les paramètres sonores du jeu. Choisissez entre STEREO et MONO, ou ajustez le volume de la musique de fond ou des effets sonores.

SCREEN DISPLAY (Affichage)

Activez ou désactivez la fonction deflicker du jeu. Choisissez l'option qui convient le mieux à votre téléviseur. Lorsque la fonction deflicker est activée, les graphismes du jeu sont adoucis, mais peuvent donner l'impression d'être un peu flous. Lorsque la fonction deflicker est désactivée, vous pouvez mieux voir les contours des graphismes, mais ils peuvent sembler un peu secs.

LANGUAGE (Langue)

Choisir la langue dans laquelle vous voulez jouer.

ERASE DATA (Effacer des données)

Effacer une partie ou toutes les données de **Super Smash Bros. Melee** sauvegardées sur votre Memory Card (carte mémoire).

NOTE: les données effacées ne pourront pas être récupérées, alors faites bien attention avant d'effacer quoi que ce soit. Garder une copie de vos données peut être une précaution qui vous sera utile.



DATA (Données)

Voir les records pour avoir accès à un large éventail de données concernant le jeu.

SNAPSHOT (Captures d'écran)

Voir les photos que vous avez prises dans le mode caméra.



HOW TO PLAY (Comment jouer)

Voir un didacticiel.



MELEE RECORDS (Records mêlées)

Si vous avez des données sauvegardées sur une Memory Card (carte mémoire), vous pourrez voir les records du jeu, des personnages et des noms sauvegardés.

VS. RECORDS (RECORDS MULTIJOUEUR)

Voir les records de tous les KO.



NOTE Vous pouvez changer de page en appuyant sur les boutons L ou R.

Choisir une case et appuyer sur le bouton A pour voir combien de fois le personnage sur le côté a vaincu le personnage en haut de l'écran.



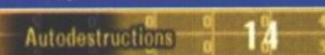
Ecran de chutes



La zone ci-dessous montre le nombre de fois où le personnage qui se trouve en haut de l'écran a été mis KO.



Choisir une cellule ou les même deux personnages s'entrecoupent pour voir le nombre d'autodestructions de ce personnage.



Ecran de données détaillées



Voir les records détaillés.

Changer de personnage (ou de nom)

Faire défiler les données

Ecran des cinq meilleurs



Voir le top 5 par catégories.



Faire défiler les records.

NOTE Appuyez sur les boutons X ou Y pour voir les données des noms sauvegardés. Les contrôles pour voir ces données sont les mêmes que ceux pour voir les données concernant un personnage.

Données personnage		Données de nom	
1	35	1 BAMA	1242 %
2	34	2 HAL	950 %
3	27	3 NATE	419 %
4	26	4 TOM	303 %
5	20	5 BILL	267 %

ou

BONUS RECORDS (Bonus)

Voir les bonus spéciaux que vous avez gagnés.

MISC. RECORDS (Records divers)

Voir les autres records, avec notamment le nombre de fois que vous avez lancé le jeu **Super Smash Bros. Melee** et le nombre d'heures de jeu que vous avez passé dessus.

SPECIAL

Voir la date et l'heure à laquelle vous avez débloqué des secrets.

Félicitations! Vous avez terminé le mode classique.



VARIATIONS DE JEU

Personnalisez ! Il existe de nombreuses manières de jouer !

Mêlée super géante

1–4 joueurs

Choisissez la GIANT MELEE dans les modes spéciaux et paramétrez les objets pour faire en sorte que seuls des super champignons apparaissent, et préparez-vous au choc des titans !



Attrapez un super champignon pour devenir une créature énorme sur un niveau minuscule !



Combattre avec le même personnage peut se révéler être assez chaotique.

Match à projectiles

2–4 joueurs

Choisissez STAMINA BATTLE dans le mode de mêlées spéciales et ne choisissez que des personnages qui disposent d'attaques à distance. Interdisez toutes les attaques directes et combattez en utilisant uniquement les projectiles avec le bouton B. Combattez sur un niveau qui n'a que peu de surface sur le sol et de nombreux endroits pour se cacher et rester à couvert.

Course au temple

2–4 joueurs

Faites une mêlée **contre la montre**. Fixez la durée de la partie et choisissez le niveau TEMPLE D'HYRULE. Choisissez un circuit bien précis et voyez qui arrivera à faire le plus de tours dans la limite de temps.

Le roi du rocher

2–4 joueurs

Faites une mêlée sur le niveau JUNGLE KONGO et mettez le compte à rebours sur une minute. Placez tous les joueurs sur le rocher à droite du niveau et combattez pour savoir qui gardera le contrôle du rocher à la fin du temps imparti.

Arriverez-vous à trouver d'autres méthodes de jeu ?

REMERCIEMENTS

VERSION EUROPEENNE

LOCALISATION FRANÇAISE

PRODUCTEUR:	Hiroyuki Uesugi
TRADUCTEUR:	Pierre Sanchez
ASSISTANT TRADUCTEUR:	Steven Arhan-Cotten
EQUIPE DE TEST:	Ángel Victoria López, Pascal Di Pasquale, Emeline Condy, Michaël Troger, Sébastien Aubre, Kamel Chelirem, Daniel Barsan
GROUPE LOTCHECK NOE:	Kai Neumann, Philipp von Knoblauch zu Hatzbach, Patrick Thieret, Marcus Weis, Frank Heuchle, Marvin Davis
GROUPE DE PUBLICATION NOE:	Silke Sczyrba, Martina Taxis, Jens Peppel, Art & Print GmbH – Ilonka Ritter
COORDINATION:	Kai Zeh, Tanja Baar, Maurice Tisdale, Nick Hooijer

[0102/NFR/GCN]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur (à l'exception des frais d'expédition vers le SAV Nintendo), réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

SAV Nintendo
24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France
e mail: sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr
tel: 01 34 40 15 61 • fax: 01 39 09 01 41

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

[0102/NFR/GCN]

Pour toute information sur NINTENDO GAMECUBE, Game Boy Advance, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL

Vous êtes bloqué dans un niveau?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux! Pour vous, ils feront l'impossible!
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 92 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* ou écrivez à Nintendo France Service Consommateurs – 1, Rue de la Croix des Maheux – 95031 Cergy Pontoise CEDEX

* 0,34 EURO par minute

[0102/NBE-FR/GCN]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit à l'acheteur que ce produit de Nintendo est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 224 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins être disposée à réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 224 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

[0102/NBE-FR/GCN]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO?
APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'eviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:
0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux, 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.